



XBOX 360

Fallout NEW VEGAS.

GAME MANUAL

⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/>をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れて座る
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

目次

操作方法	2
メインメニュー	3
ゲーム画面	4
コンパスとアイコン	5
Pip-Boy 3000	6
ステータスメニュー	7
アイテムメニュー	9
データメニュー	10
ハードコアモード	11
経験値とレベルアップ	11
戦闘について	12
V.A.T.S.システム	14
仲間について	15
回復について	16
ステルスモードについて	17
評判について	17
犯罪行為について	18
会 話	19
アイテムの入手	20
アイテムの売買	20
ギャンブルについて	21
ゲームの各種オプション設定	24
Xbox LIVE®	24
Credits	25

操作方法

Xbox 360®コントローラー

LB 1人称／3人称視点切り替え

※長押し：カメラ位置調整
※長押し+右スティック上下：ズームイン／アウト
※長押し+右スティック左右：キャラ固定カメラ移動

Xbox ガイド ボタン

RT 攻撃

RB V.A.T.S.モード

※長押し：スキャン

Y ジャンプ

B Pip-Boy 3000を使う／しまう

※長押し：ライトのオン／オフ

LT 狙う／ガード

BACK 待機

ボース／メニューを開く

START

移動

ホットキー

視点変更

※押す：アイテムを拾う／放す

A 決定

X リロード

※長押し：武器を構える／しまう

V.A.T.S.モード操作

RB — V.A.T.S.モード ※長押し：スキャン

RT — 攻撃部位決定

右スティック — ターゲットの変更

左スティック — 部位の選択

A ボタン — 攻撃開始

B ボタン — V.A.T.S.モード解除／部位選択のキャンセル

メインメニュー



Continue

一番最後に保存したゲームデータから再開します。

New

新しくゲームを始めます。

Load

保存されたセーブデータからゲームを始めます。

Settings

画面の明るさやBGM等のゲーム設定を変更します。詳しくはP24をご覧ください。

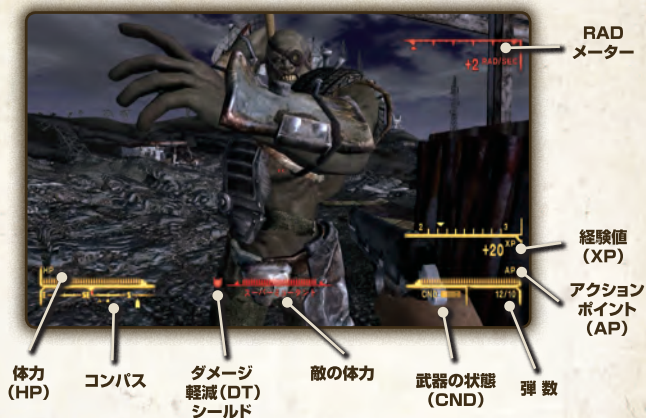
Credits

Fallout: New Vegasの開発メンバーのクレジットを見る事ができます。

Download Content

所持しているダウンロードコンテンツを確認する事が出来ます。

ゲーム画面



体力(HP)

現在の体力を表示します。体力がゼロになると死んでしまいます。

コンパス

コンパスはあなたの進行方向を示すとともに、敵、付近にある重要な場所、クエストマーカーなども表示されます。(P5参照)

アクションポイント(AP)

アクションポイントの総量はキャラクターの「敏捷性」に左右されます。V.A.T.S.モード時に使用します。(P14参照)

武器の状態(CND)

装備中の武器の状態です。バーが短くなればなるほど、武器の状態が悪くなります。

弾数

現在所持している武器の弾薬です。

左側の数字は武器に装弾されている弾数、右側の数字が所持弾数です。

敵の体力

攻撃中の敵の体力を表示します。

RADメーター

放射能によるダメージを受けた際に表示されます。

経験値(XP)

経験値を獲得した際に表示されます。

ダメージ軽減(DT)シールド

敵のアーモアのダメージ軽減(DT)よりも自分の攻撃が弱い場合に表示されます。これが表示された場合は、より効果的な武器に変更してください。(P13参照)

コンパスとアイコン



△ クリアアイコン

プレイヤーの近くにある、地図に記載されていない未発見の場所を示しています。

▲ フィールドアイコン

既に発見済みの場所を示しています。

▲ クエストターゲット

現在選択しているクエストがある場合、そのクエストの次の目的地が矢印で表示されます。クエストターゲットは目的地に近づけば近づくほど、早く点滅するようになります。

▲ マップマーカー

マップ上で自分が設定したマーカーが、透明の矢印で表示されます。

■ フレンド／エネミーアイコン

認知範囲内にいる人間や生物は、縦線のアイコンで表示されます。緑色のアイコンは友好的な人間や生物を、赤色のアイコンは敵を表します。彼らを認知する速度は、キャラクターの知覚レベルによって変化します。

照準マーカー

画面に表示されるポイントを合わせると、対象物によってカーソルが変化します。対象物がハイライトされている状態で**△ ボタン**を押すと、様々なアクションを実行できます。テキストが赤で表示されている物にアクションを行うと、罪とみなされ「カルマ」が下がってしまいます。

Pip-Boy 3000



Pip-Boy 3000 の操作について

B ボタン — Pip-Boy 3000を開く／閉じる

方向パッド／左スティック — 上下で項目の選択／左右でメニュー内の選択

Y / 〇 — メニュー項目の変更／選択

右スティック — マップ上でのカーソル移動／説明文のスクロール等

RADメーター

Pip-Boy 3000の左上にあるRADメーターは、現在どれだけ放射能に汚染されているかを示します。

メニュー

Pip-Boy 3000には3つのメニューが存在します。

- **STATS** — キャラクターのステータスとアビリティ情報が表示されます。
- **ITEMS** — 所持しているアイテムが表示されます。
- **DATA** — マップ、クエスト情報、メモ、受信できる無線信号が表示されます。

各メニュー内には細かく分けられたサブメニューがあります。

ステータスメニュー



ステータスメニューには、「Status」、「S.P.E.C.I.A.L.」、「Skills」、「Perks」、「General」の5つの項目があります。

メニュー

キャラクターの健康状態等の基本情報が表示されます。**左スティック**上下でさらに3つのカテゴリーを選択する事ができます。

CND

体の各部位の状態がバーで表示されます。バーが短ければ短いほど、その部位はダメージを負っています。バーが無くなった部位は損傷されており、赤色のドットラインが表示されます。所持品の中にスティムパックがあれば、**A ボタン**を押し、体力と損傷部位の回復が行えます。また、回復したい部位を選択し**X ボタン**を押すと、その部位を重点的に回復する事もできます。

RAD

現在の放射能耐性と、受けている放射能ダメージを表示します。RAD アウエイがあれば、**A ボタン**で使用し、体内の放射能レベルを低下させる事ができます。RAD-Xがあれば、**X ボタン**で使用し、放射能耐性を一定時間上昇させる事ができます。

環境から放射能を受けたり、放射能に汚染された食べ物や水を摂取してしまうと、体内の放射能汚染レベルが上昇してしまいます。放射能汚染レベルが上昇するにつれてキャラクターの体調に悪影響が表われます。レベルがMAXになると死んでしまいます。

放射線汚染レベルによる影響

- 200 RAD : -1 END
- 400 RAD : -2 END, -1 AGL
- 600 RAD : -3 END, -2 AGL, -1 STR
- 800 RAD : -3 END, -2 AGL, -2 STR
- 1000 RAD : 死亡

EFF

現在のステータス異常が表示されます。放射能汚染レベル、ステータス変化を及ぼす服の装備、ステータス変化アイテムによる影響が反映されます。

アイテムメニュー



アイテムメニューには、「Weapons」「Apparel」「Aid」「Misc」「Ammo」の5つの項目があります。

S.P.E.C.I.A.L.

数字の右に(−)のマークが付いている場合、その特性にマイナスな効果が発生しています。また(+)のマークが付いている場合は通常より特性が上昇している状態になります。ステータスメニューのEFFを確認し、より詳しい情報を確認しましょう。

Skills

キャラクターのスキル一覧が表示されます。

Perks

レベルアップ時に獲得できる、特殊アビリティです。

General

モハビ・ウェイストランドに存在する、様々なグループからの評判が表示されます。ⓧボタンを押すことで、ゲーム内の達成状況や、現在のカルマを表示します。評判についてはP17を参照してください。

メニュー操作

- Ⓐ ボタン — 装備する、装備を外す、選択したアイテムの使用
- ⓧ ボタン — 選択したアイテムを落とす
- Ⓨ ボタン — 選択したアイテムの修理(P13参照)
- LB — 選択した武器を改造する(P12参照)
- RB — 選択したアイテムをホットキーに設定する(下記参照)

アイテムの特質

選択されたアイテムのボーナスや特徴を表示します。

- DAM — 攻撃力を表示(数値が高いほど与えるダメージが増加)。
- DPS — 1秒間に与えるダメージ量を表示(数値が高い程ダメージが多い)。
- DT — ダメージを受け止める量を表示。
(数値が高い程受けるダメージが低い。P13の服/防具についてを参照)
- WG — アイテムの重量を表示。
- VAL — アイテムの価値を表示。
- CND — 武器の状態を表示。
- EFFECTS — 装備した際に受ける、プラス及びマイナスの効果を表示。

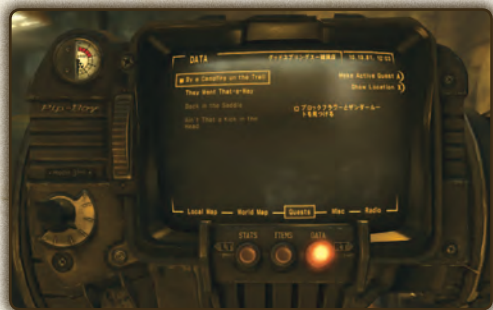
Weaponsの欄では銃弾の口径と、現在の装填数、及び総所持弾数が表示されます。

ホットキー

アイテムメニューにて、RBを長押ししながら左スティックで数字に対応している場所を選択すると、そのアイテムがスロットに設定されます。

またホットキーを開いた状態でも、Pip-Boy 3000内の項目やメニューを切り替えることができますので、他の項目にあるアイテムをホットキーに設定する事ができます。RBを離すとホットキーの設定を終了します。ゲームプレイ中、方向パッドを押す事で、8方向それぞれに設定したアイテムを即座に使用できます。また、方向パッドを長押しすると、ホットキーの設定を確認する事ができます。

データメニュー



データメニューの上部には、現在の場所、日時、時間が表示されます。データメニューには「Local Map」「World Map」「Quests」「Misc」「Radio」の5つの項目があります。

Local Map

現在地周辺と、近辺にあるドアが表示されます。アイコンにカーソルを合わせると、ドアがどこへ繋がっているのかが表示されます。

World Map

モハビ・ウェストランドの全体が確認できます。すでに訪れた場所にはマーカーが表示され、選択し**A**ボタンを押すと瞬時に移動することができます。現在請け負っているクエストの目的地へは、ドットラインで表示されます。クエストによっては違うエリアを経由しなければなりません、その場合もドットラインに反映されます。

マップ上で**左スティック**を上下に動かすと、ズームインやズームアウトができます。**右スティック**では、マップを自由に動かす事ができます。また、好きな場所で**X**ボタンを押すと、マーカーを設置する事ができます。現在選択中のクエストに目的地がある場合、Local MapとWorld Mapの両方に表示されます。

Quests

現在請け負っているクエストと、その進行状況が記録されています。左側がクエストの一覧になります。明るい文字で表示されているものは現在進行中のもの、暗い文字で表示されているものは既に完了したクエストか、失敗してしまっただけのものになります。現在進行中のクエストには、■のマークが付いています。

画面右側は、各クエストの目的が表示されます。現在進行中の目的は明るい文字でリストのトップに表示されます。完了したものは暗い文字でリストの下の方に表示されていきます。(Optional)と表示されている目的は、必ずしもそのクエストを完了する為に達成しなければならないものではありません。

Misc

ゲーム内で発見した、クエストに関係する手紙や音声データなどが保管されています。未確認のメモは明るい文字で表示され、確認済みのメモは暗い文字で表示されます。**A**ボタンで音声データを再生する事ができます。(音声はPip-Boy 3000を閉じてでも流れ続けます。)**X**ボタンで、所持している全てのメモが、現在進行中のクエストに関するメモだけを表示するかを、選択する事ができます。

Radio

すでに発見した無線信号のリストが表示されます。明るい文字で表示されている信号は現在受信可能なもので、暗い文字で表示されている信号は、受信可能エリアの外にいるので聞く事ができません。信号の受信可能エリアに戻れば、いつでも聞く事ができます。

ハードコアモード

キャラクターを作成すると、ハードコアモードが選択可能になります。難易度レベルとは異なるこの特別なモードを有効にすると、アドバンスプレイヤー向けの、より戦術的で複雑なプレイが可能になります。

ハードコアモードでは、食事や睡眠をとり、水分補給をしなければいけません。手足のダメージはドクターバッグを使うか、ドクターを訪ねることでしか治療できません。また、弾薬の重量が加算されるので、常に所持品の総重量を意識しなければなりません。

ハードコアモードでもPip-Boyでのファストトラベルは可能ですが、その時の脱水症状や空腹レベルによっては、その距離を移動中に死にいたると判断されると、ファストトラベルは使用できません。

オプションメニューでいつでもハードコアモードを切り替えることができますが、ハードコアモードの実績を獲得するには、最初から最後までハードコアモードをオフにすることなく、ゲームをクリアしなければなりません。

経験値とレベルアップ



一定値まで経験値(XP)を獲得すると、キャラクターのレベルが自動的に上がります。レベルアップする度に体力値(HP)が上昇し、スキルポイントが得られますので、自由に振り分けてください。また新しいPERKSを選択し覚える事もできます。

※注: スキルのレベルはステータスアイテム等の影響を受けないので、キャラクターがアイテムを利用してボーナスが付加されていても、それは反映されません。

戦闘について



モハビ・ウェストランドを冒険するには、武器と防具の使い方をしっかり理解しておく必要があります。

武器

Fallout: New Vegasには様々な種類の武器が存在しますが、大きく分けてranged weapons(遠距離武器)、melee weapons(近距離武器)、unarmed weapons(素手用武器)、grenades(グレネード)、mines(地雷)の5つの種類に分けられます。武器によるダメージ効率は、キャラクターのスキル、武器の状態、及び敵の防御力によって左右されます。

武器を使用する際は、画面上の十字マーカーで敵を狙い、**[R]**を押す事で攻撃する事ができます。オートマチックの武器を使用している場合、**[R]**を押し続けている間、連射を続けます。弾薬が無くなると、予備の弾薬を所持していれば自動的にリロードを行います。**[X]**ボタンを押せば、いつでもリロードできます。

ダメージの計算は攻撃している武器のDAMから、ターゲットの着用しているアーマーのDTを引いた値になります。常にダメージは発生しますが、体力の横にシールドが表示されたら、別の武器に変更した方がよいでしょう。破壊されたシールドが表示されたら、それは通常よりも高いダメージを与えていることを表しています。

武器の状態は、与えるダメージ量と、リロードの際に弾詰まりを起こす確率に影響します。武器を修理すれば、敵に与えるダメージを増すとともに、弾詰まりが起こる確率を減らします。**[R]**を押しながらの発砲は、動きが遅くなりますが、より正確に敵を狙い撃ちする事が可能になります。

ステルスモードでは行動速度が低下しますが、こちらに気づいていない敵を攻撃すると、確実にクリティカルになります。**[左スティック]**ボタンを押す事でステルスモードと通常モードに切り替わります。)ステルスモードについての詳しい情報はP17をご覧ください。

武器の改造

武器の改造MODは、モハビ・ウェストランドで出会う商人から購入することができるほか、様々なコンテナの中からも拾うことができます。各種武器には3つまでMODを装着することが可能で、スコープでズーム機能を強化したり、弾倉の弾数を増やしたり、攻撃力をアップしたりと、様々な機能を追加できます。また、武器を改造すると、より高値で武器を売ることができます。改造するには、Pip-Boyのアイテムリストで武器を選択して、**[M]**を押し、装着したいMODを選択します。改造が施されると、+マークが武器リストに表示されます。MODは一度追加すると、取り外すことはできません。尚、MODは各武器固有のものとなっているため、例えば9mmピストルの照準サイトを、.357マグナムリボルバーに装着することはできません。従って、それぞれの武器専用のMODを入手しなくてはなりません。

接近／素手攻撃

敵が近くにいる場合は、近接武器や素手で戦うことも可能です。Meleeスキルを上げれば、近接武器でV.A.T.S.使用時に独特の動作をします(V.A.T.S.についてはP14参照)。Unarmedスキルを上げれば、戦闘時に高度な攻撃を自動的に出すことができます。さらに、モハビ・ウェストランドのどこかにいるキャラクターからは、独特の攻撃を学ぶことができます。

- [R]**：近接攻撃を行います。長押しで2倍のダメージを与えられるパワーアタックを行います。
- [D]**：防御を行います。敵の近接攻撃を防ぐと、防御力(DR)に大きなボーナスが与えられます。



服／防具について

全ての防具は着用することにより、DTが加算されます。DTが高いと、攻撃に対するダメージの量を減らすことができます。一つの防具から受ける防御力は、その防具とコンディションにより決まります。コンディションが低いと、DTは下がってしまいます。防御力の恩恵を最大限に受けるには、常に修理を欠かさないようにしましょう!洋服は低いDTを持っているものもありますが、スキルやステータスにボーナスがあるものがあります。

武器や防具の修理

アイテムのコンディションはその動作と、価格に影響が現れます。武器のコンディションが下がると、ダメージ量が減ったりジャム(弾詰まり)を起こしたりします。防具のコンディションが下がると、防御力が低下します。アイテムを修理するには、Pip-Boy内でアイテムを選択し、**[Y]**ボタンを押してください。近いアイテムを持っていれば、修理することができます。

V.A.T.S.システム



V.A.T.S.とはThe Vault-Tec Assisted Targeting Systemの略で、時間を止め、戦闘状況を戦略的に判断し、スクリーン上の敵の、体のパーツを狙い撃つ事ができるシステムです。

部位の状態

敵の体の状態を表します。部位のバーが無くなると、損傷している事表します。

AP(アクションポイント)

APは部位の攻撃決定をする毎に消耗します。点滅している部分が現在の状況で使用するAPの量になります。APが少ない状態で **[R]** を長押しすると、必要なAPが表示されます。

敵の体力

ターゲット中の敵の残りHPを表します。点滅している部分は、攻撃が成功した際に与えられるダメージを表します。違う手足を狙うと、異なったダメージ量を与えられる場合もあります。

[R] を押し続けることにより時間が止まり、付近のターゲットをスキャンすることができます。ズームするには、**右スティック**でターゲットを選択し、**[R]** を離します。**左スティック**を使って、攻撃したい部位を選びましょう。

近接武器や素手で攻撃する場合は、ターゲットの近くにいる必要があります。近接武器とグレネードは“体全体”への攻撃となり、部位の選択はできません。

Meleeスキルが高ければ、独自のユニークアタックを選択して出すことができます。**[Y]** ボタンを押して攻撃を選んでください。

部位への攻撃にはAPが消費されます。重い武器にはより多くのAPが必要となります。

APポイントを消費して攻撃する準備ができたなら、**[A]** ボタンを押しましょう。

APの量により、攻撃の回数が決まります。

仲間について



ウェストランドを旅していると、仲間になってくれる友好的なキャラクターに出会います。同時に、人間1人(またはミュータントやグールなどのヒューマノイド)と、非人間系1匹(ロボットか動物)を仲間にできます。

仲間を加えると、キャラクターごとに様々なボーナス効果が得られます。例えば治療アイテムの効果が高まったり、ステータスが上昇したりします。これらのボーナス効果は、そのキャラクターがあなたと一緒にいる間だけ威力を発揮しますので、パーティーから外すと、効果は消えます。

仲間にはそれぞれ独自のストーリーが用意されています。仲良くなれば彼らのことや、ウェストランドについて詳しく話してくれるようになるでしょう。

仲間の操作

仲間は常にあなたと共に行動し、戦闘では自動的に援護してくれます。もちろん、彼ら进行操作することも可能です。コンパニオンホイールを使うと、指示を出すことができます。

コンパニオンホイールを呼び出すには、仲間のそばまで行き、**[A]** ボタンを押します。表示された指示を与えることができます。

- **攻撃的／受動的** — 仲間の攻撃姿勢を切り替えます。攻撃的に設定した場合は、攻撃範囲内にいる敵を攻撃します。受動的に設定した場合は、あなたの攻撃を待ってから攻撃します。
- **スティムパックを使用** — 仲間を治療するためにスティムパックを使います。仲間の現在の体力値と最大体力値が、所持品内のスティムパック数と共に表示されます。尚、仲間は自分の体力が低下すると所持品から治療アイテムを自動的に使用します。
- **待機／ついてこい** — 仲間へ待機、または追従の指示を出します。状況によっては、仲間を安全な場所へ待機させる方が良い場合もあります。
- **話す** — 仲間と会話できます。仲間のことを理解することで、新たなクエストが始まったり、自分や仲間に新しい能力が加わったりします!
- **下がり** — 敵との距離を置くよう指示を出します。
- **距離を置き／近づけ** — 自分との距離を指示します。
- **所持品を開く** — 仲間とアイテムを交換できる画面が開きます。一緒にウェストランドを旅する仲間のアーマーと武器をアップグレードしてあげましょう。また、彼らの弾薬や治療アイテムを切らさないように注意してください!
- **長距離武器／近接攻撃** — 仲間の攻撃スタイルを指定します。仲間が得意とするスタイルを選択しましょう。

回復について



体力を回復する方法は、いくつかあります。

- 医者 に有料で治療してもらう
- スティムパックを使用する
- 食べ物か、水を摂取する
- ベッドで寝る

薬もしくはアルコールを摂取すると、それぞれに対しての中毒になる確率が上がります。しばらく使用しなければ、中毒になる確率は下がります。一つのアイテムを使用し続けると、他の薬・アルコールの中毒にかかる事はありません。

中毒はS.P.E.C.I.A.L.に影響します。中毒から発生するマイナス効果は、そのアイテムを使用する事で一時的に緩和されますが、完全に治療するためには、医者 の治療にかかる必要があります。スティムパック、RAD-X、RAD アウェイの3つはいくら使用しても中毒にはなりません。

損傷した部位を治すには次の3つの方法があります: ベッドで寝る、医者 に診てもらう、回復アイテムを使う。

スティムパックを使うと全体的に体力を回復します(損傷した部位も少し回復します)。損傷した部位に直接使用すれば、損傷を回復させることができます。ドクターバッグがあれば、複数の部位を回復させることができますが、スティムパックよりも手に入りづらいアイテムです。

スティムパックを使って直接部位を回復するには、Pip-BoyのStats画面を開き、回復したい部位を選んで使用してください。

ステルスモードについて



左スティック ボタンを押すとキャラクターがしゃがみ、ステルスモードになります。

[STEALTH] は誰にも発見されていない状態を表します。[DETECTED]は敵ではないNPCに見つかった状態を表します。[CAUTION]は誰かがあなたを探索している状態を表します。[DANGER]は敵NPCに見つかった状態を表します。

ステルスモードの状態は、以下の状況により変動されます。

- **Sneakingスキル** — しゃがんでいる状態でのみ、発揮されます。Sneakingスキルが高ければ高いほど敵から発見されにくく、アイテムを盗める確率や、スリ行為の成功率が上がります。
- **敵の知覚(Perception)** — 敵によって知覚(Perception)が違うので、知覚(Perception)が高い敵には発見されやすく、低い敵には発見されにくくなります。
- **視界** — 敵の視界に入らなければ発見される確率は下がります。
- **明るさ** — 暗い場所では敵に発見されにくくなります。
- **動作** — 静止している状態だと敵に発見される確率は大きく下がります。走っている時は高確率で発見されます。
- **装備の重さ** — 装備の重さが重いほど、動作中に大きな音が生じ、発見される確率が上がります。
- **音** — 近接武器はあまり音を立てませんが、大きな銃などは音も大きいので、発見される確率が上がります。

敵に発見されていない状態から攻撃すると、確実にクリティカルダメージを与える事ができます。

評判について

モハベ・ウェストランドでの行動は、ゲーム内の各町や勢力における評判に反映されます。Pip-Boyで全股タブを選択することで、いつでも各勢力と町における自分の評判をチェックできます。(詳細はP6のPip-Boy 3000を参照)

評判の数値は各勢力のメンバーや町/集落を助けたり、攻撃したりすることで上下し、それに応じて呼び名が与えられます。勢力の中で良い評判を持つと、会話の内容が変化し、人々も協力的になります。逆にあまりにも評判が悪いと、あなたを見つけた瞬間に攻撃してきます。

評判のほかに、敵対する勢力の制服を着ているだけでキャラクターの対応が変わることがあります。場合によっては、警告もなく撃たれることもあるので、注意してください!

犯罪行為について



犯罪には、大罪と軽罪の2種類があります。

軽罪:被害を受けた人物だけが主人公の敵になります:

- **Theft** — 盗みを働いているところを、その所有者に見つかってしまった場合、所有者は盗品をあなたから奪い返そうとしてきます。もし所有者から逃げるか、盗んだ物を返す姿勢を見せない場合は、所有者はあなたを攻撃するか助けを呼びに行きます。反撃をすると、その時点であなたは大罪を犯した事になります。(詳しくは下記のAssaultを参照)
- **Trespass** — あなたがドア、コンテナ、コンピューターのハッキングを行ったところを所有者が発見した場合、彼らは即座に攻撃を仕掛けてきます。

大罪:被害者と、被害者の友人も含めてあなたの敵になります。

- **Assault** — NPCを理由もなくいきなり攻撃したり、軽罪を犯した事によりNPCに攻撃をされ、反撃を試みた場合。
- **Murder** — 誰かの命を奪った際、その被害者に深い関わりのある人物に見られてしまった場合。

意図せず戦闘が始まってしまった場合、武器をしまい臨戦態勢を解除する事で、和解できる場合があります。和解が成功するか失敗するかは、相手があなたに対してどういう感情を抱いているかに左右されます。もし町の住民全員を敵に回してしまった時は、一度町を出て、数日後に戻ってみるのも良いでしょう。もちろん、全ての町で通用するわけではありません。

会 話



NPCと会話をする、選択肢が表示されます。
あなたの選んだ文章によって、NPCの反応が変わります。

選択肢の中にスキル名が表示されることや(例:[Sneak])、特定の派閥名が表示される場合があります(例:[NCR])。これらはあなたが必要なPERKやスキルを持っていたり、特定の派閥に対する評判が高い時に表示されます。もしスキルを選択した時に赤く表示される場合は(例:[Barter 25/50])、そのスキルが十分でないことを表しています。始めの数値はあなたが持っているそのスキルの値で、二つ目の数値は成功するのに必要な値です。特定の薬や雑誌を読むことにより、一時的にスキルを上げることができます。選択肢の成功値は変更されないで、あとから挑戦することも可能です。

アイテムの入手



コンテナは、死体、机、箱、ロッカー等のものを指します。コンテナを調べたい場合は、照準マーカを対象物に合わせて **A ボタン** を押してください。赤字テキストが表示されるコンテナは誰かの所有物です。中身を取る事は盗みとして扱われ、発見された場合は軽罪になります。

あなたのアイテムは左に、コンテナの中身は右に表示されます。**B** と **U** でリストを選択し、**左スティック** もしくは **方向パッド** で所持品に、All、Weapons、Apparel、Aid、Misc、Ammoの6つのフィルターをかける事ができます。

コンテナの中から物を取り出す事もできますが、逆にコンテナに自分のアイテムを入れる事もできます。互いのリストからアイテムを選択して **A ボタン** を押してください。**左スティック** が **方向パッド** を使ってリストのスクロールアップ、ダウンが可能です。

X ボタン を押すとコンテナの中身全てを取る事ができます。

B ボタン を押すとコンテナを閉じます。

Warning! 他人のコンテナの中に物を置いておくのは止めましょう! アイテムを取りに戻って来た時に無くなっている可能性があります!

アイテムの売買

アイテムの売買や取引を行えます。アイテムの価格はキャラクターのBarterスキルに左右されます。操作方法は「アイテムの入手」の項目を参照してください。(前ページ)

アイテムを売る — 自分のアイテムリストからアイテムを選択し、**A ボタン** を押す。

アイテムを買う — 相手のアイテムリストからアイテムを選択し、**A ボタン** を押す。

アイテムが移動すると、「ウェストランド」の通貨、caps (ボトルキャップ) での支払いが行われます。価格は画面中央に矢印で表示されます。

矢印が暗い場合、あなた、もしくは相手のcapsが不足しています。

あなたのcapsが足りない場合は取引ができませんが、相手の所持capsが足りない場合、あなたが承諾すれば取引は成立します。その場合はアイテムを無料で渡す事になります。

ギャンブルについて

ニューベガス・ストリップ地区をはじめ、様々な場所にカジノやバーが存在します。彼らは、あなたが稼いだキャップをつぎ込ませようとするでしょう。ギャンブルの結果は、「運」ステータスによって変化します。

カジノの中には、手持ちのキャップをチップに交換しなくてはならないところもあります。

ブラックジャックについて

ブラックジャックの目的は、カードの合計点数が21以内でディーラーよりも高得点を出すことです。21以上になると「バースト」となり、そのゲームは負けとなります。数字のカードは書かれている数字と等しい価値で、絵札(ジャック、クイーン、キング)は10、エースは1か11として使えます。

払戻しルールはカジノによって異なります。

操作について

プレイするには、ブラックジャックテーブルをオンにしてください。**U** でベット(かけ金)を上げて、**B** でベットを下げます。また **X ボタン** を押すことで最大ベットを選択することができます。ベットを決定するには **Y ボタン** を押してください。

ベットが決定すると、カードを受け取ります。この時点で以下の行動を取ることができます。

- **ヒット** — **A ボタン** を押して、もう1枚カードを受け取ります。
- **ステイ** — **B ボタン** を押して、手札を決定します。
- **ギブアップ** — **X ボタン** を押して、そのラウンドをディーラーの勝ちとして、ベットの半額を受け取ります。(全てのカジノがこのオプションを採用しているわけではないので、注意してください。)
- **スプリット** — 同じ数字のカードを2枚受け取った場合には、**U** を押して手札を2つに分け、ベットを2倍にすることができます。その後、2枚の新しいカードを受け取り、1枚ずつを各手札に使用します。グリーンの矢印が現在選択している手札を示しています。**B** で手札を切り替えます。
- **ダブルダウン** — 2枚の手札の合計が11の場合、ベットを2倍にしてもう1枚(これ以上は受け取れません)を受け取ることができます。

スロットマシンについて

スロットマシンはギャンブルの基本です。お金を入れて、ホイールを回転させましょう。

操作について

スロットマシンを動かすには、前に立って **A ボタン** を押します。

マシンを選択したら、**U** と **B** もしくは **X ボタン** で最大ベットでベットを決定し、**A ボタン** を押して回転させます。

また **Y ボタン** を押すと、現在のマシンの払戻金リストをチェックすることができます。

ルーレットについて

ルーレットでは、ギャンブラーはボールがホイールに投げ込まれる前か、スピンしてある番号上で止まる前にチップを賭けます。払戻金はボールがどの番号で止まるかによって異なります。

操作について

ルーレットテーブルをプレイするには、前に立って **A ボタン** を押します。次にベットです。左スティックを使ってレイアウト上のカーソルを動かします。各エリア上で動かすと、ベットと払戻金の詳細が画面の左上に表示されます。ひとつの数字を選ぶか、2つか4つの数字のグループを選ぶか、12か18の数字のグループを選ぶか、偶数か奇数を選ぶか、赤か黒を選ぶことができます。

ベットするには、**Q** と **R** で決定し、**A ボタン** を押してチップを置きます。各ラウンドにつき10ヶ所までベットすることができます。

全てのベットが完了したら、**X ボタン** を押してホイールを回転させて、祈りましょう！

キャラバン

今ウェイストランドで最も熱いギャンブル。それはキャラバンでしょう。これは、キャラバンガードによって生み出されました。その辺に落ちているカードを使って行う1対1のカードゲームで、バラバラのカードを寄せ集めたカードデッキを使ってプレイします。

デッキの作成

キャラバンのデッキは、伝統的なトランプカードのセットを1つ以上使った30枚以上のカードで形成されます。デッキに入れるカードの種類に制限はありませんが、同じオリジナルのカードデッキから2枚同じカードを入れることはできません。数字の札と絵札が、プレイヤーの好みのスタイルに合わせて混ぜられているのが、バランスの良いデッキと言えます。

ルール

プレイヤーはお互いに数字のカードの山(キャラバン)を3つ作成します。21以上26以下で、相手のキャラバンよりも大きなカードの合計点数を出すことが目的です。

各プレイヤーがデッキから8枚カードを引いて、数字のカード(もしくはエース。数値は1扱い)を1枚ずつ各キャラバンに置きます。このラウンドではプレイヤーはカードを捨てられません。

両方のプレイヤーが3つのデッキに手を付けたら、各プレイヤーは以下の行動を行います。

- 1枚のカードを使用して、新しいカードをデッキから1枚引いて手札に加える。
- 手札のカードを1枚捨てて、新しいカードをデッキから1枚引く。
- 3つのキャラバンのうちの1つを、その全部のカード(数字と絵札)を取り除いて消滅させる。

キャラバンには数字の順番(昇順か降順)とマークがあります。マークはキャラバンに置かれた最初の1枚で決定します。数字の順番は2番目のカードで決定します。後のカードは正しい数字の順番にするか、前のカードと同じマークに合わせなければいけません。同じ数字のカードは、マークに関係なく連続して置いてはいけません。絵札はキャラバン上の数字のカードにつけることができますが、これは自分のキャラバンでもいいですし、相手のキャラバンでも可能なので、様々な形でゲームに影響を及ぼします。

カードの効果:

- ジョーカー** — エース、2〜10に有効。エースか数字のカードのどちらに対応するかで効果が変わります(下記参照)。ジョーカー2枚を同じカードに使うこともできます。
- エース** — 数字1の価値。エースに対してジョーカーが出された場合は、テーブル上のエースと同じマークの数字のカードは全て取り除かれます。例:ジョーカーがスペードのエースに対して出された場合は、テーブル上の全てのスペード(絵札とそのカード以外)が取り除かれます。
- 2〜10** — そのままの数字の価値。これらのカードに対してジョーカーが出された場合は、テーブルから全てのその数字のカードが取り除かれます。例:ジョーカーがハートの4に対して出された場合は、テーブル上の全ての4(そのカード以外)が取り除かれます。
- ジャック** — エース、2〜10に有効。出したカードとそのカードに繋がっている絵札が取り除かれます。
- クイーン** — エース、2〜10に有効。現在の数字の順番を逆にし、マークを変更します。複数枚のクイーンを同じカードに使うことができます。
- キング** — エース、2〜10に有効。出されたカードと同じ数値を加えます。例:キングが9に対して出された場合は、9に9がプラスされます。複数枚のキングを同じカードに使うことができます。例:4+キング=8、4+キング2枚=16

勝利

プレイヤーの1つのキャラバンの合計数値が20以上、27以下の場合はそのキャラバンは売られたと考えられますが、他のプレイヤーは相手の山の数値を上げることができます(その山の数値が21〜26に納まる場合)。3つ全てのキャラバンが売られると、ゲーム終了です。お互いの3つのキャラバンのうち、数値が同じ山があった場合は、全てのキャラバンが売られるまでゲームは続行します。2つ以上売れた側が勝者となります。

操作について

モハビ・ウェイストランドで出会うNPCの中には、キャラバンの対戦を持ちかけてくるキャラクターもいます。会話をして、対戦するか尋ねてみましょう。

ベット

最初のステップはベットです。相手がどれだけベットしたか、またあなたの現在のベットと合計金額を左下で確認することができます。**A ボタン** を押すと相手のかけ金に合わせます。もしくは**X ボタン** でレイズします。ベットが完了したら、**Y ボタン** を押して終了し、次のステップへ移ります。

デッキの作成

キャラバンをプレイする前に、まずはデッキの作成/変更を行います。最上段がデッキの中身です。2番目の列は自分が持っているカードです。カード間の移動は左スティックを、デッキにカードを追加するには**A ボタン** を押します。デッキからカードを外すには**X ボタン** を押してください。デッキの作成が終了したら、**Y ボタン** を押して次のステップへ移ります。

ゲームプレイ

自分のターンになったら、左スティックを使って手札からカードを選択し、**A ボタン** を押して決定します。カードを置く場所を決定し(自分のキャラバンに使用するか、相手のキャラバンに使用するか)、**A ボタン** を押してカードを置きます。画面中央の数字は、各プレイヤーのキャラバンの合計数値を表しています。

ゲームの各種オプション設定

ゲーム開始、もしくはゲーム中にSTARTボタンを押せば、いつでもSettings メニューを呼び出すことができます。SettingsメニューではGame、Display、Audio、Controlsの変更を行います。

Game

ゲームの難易度と、その他の設定を変更します。難易度は戦闘に影響します。難易度が高いほど、もらえる経験値も増えます。

- **キルカメラモード** — この機能は敵グループの最後の1人を倒した際にかかるスローモーション効果を変更します。デフォルトでは“シネマチック”モードに設定されており、三人称視点でカメラが動きます。また“プレイヤー視点”モードでは視点は変わらずにスローモーションとなります。“なし”で機能を完全にオフにします。
- **ハードコアモード** — ハードコアモードは、アドバンスプレイヤー向けの特別なモードです。詳しくはP11のハードコアモードを参照してください。
- **難易度** — ハードコアモードとは異なります。ゲームの難易度を設定します。VERY EASYからVERY HARDまで選ぶことができます。この設定は、自分が相手に与えるダメージと、自分が受けるダメージの大きさに影響します。また、敵を倒した際に得る経験値にも影響します。
- **休憩時/待機時/移動時にセーブ** — このオプションは、これらのアクションをした際に自動的にセーブをするかどうかを設定します。デフォルトでは全て“オン”になっています。
- **アイアンサイトの使用** — ここでは、戦闘中に自分の武器のアイアンサイトを覗き込んだ際にカメラがズームインするかどうかを切り替えます。オフにするとカメラはズームインしますが、画面上に照準線が残ります。

Display

画面の明るさを設定します。ご使用のテレビがDLPやLCD、もしくは明るい部屋でプレイされている場合は、Brightnessを上げる事をお勧めします。また、Pip-Boy 3000の表示色やHUDの透過率、字幕の色を変更する事もできます。

Audio

ボリュームの変更を行います。

Controls

照準マーカーの縦方向および横方向の感度調整、Y軸反転等を設定できます。ボタン操作設定を変更する事もできます。

Xbox LIVE®

Xbox LIVE® を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照してください。

接続

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入する必要があります。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は<http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などにに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/family-settings/> をご覧ください。

Credit

General Manager

Tetsu Takahashi

Producer

Kei Iwamoto

Assistant Producer

Takayuki Tanaka

Programmer

Masayuki Nagahashi

Public Relationship

Sunaho Hiraoka

Web & Creatives

Keisuke Tanaka

Sales

Hiroaki Yanagiguchi

Office Manager

Rim Myongsuk

Entalize Co. LTD

Cast

Ai Orikasa
Aki Sasamori
Akihito Yoshikai
Aya Yamakawa
Eiji Miyashita
Eri Sendai
Eri Taruta
Fumi Oda
Hiroaki Ishikawa
Hiroko Nishi
Hiroshi Naka
Hiroshi Shirokuma
Jiro Saito
Jun Konno
Junichi Sugawara
Keiichi Takahashi
Keiichiro Satomi
Kenichi Ogata
Kenji Takahashi
Kikumi Umeda
Kiyohito Yoshikai
Kosei Tomita
Makoto Naruse
Masahiro Ichihara
Masaki Aizawa
Masanori Machida
Masashi Hirose
Masashi Kimura
Masato Funaki
Misa Kobayashi
Rikiya Koyama
Ryu Yamaguchi
Ryuzo Hasuiki
Shinpachi Tsuji
Shiro Saito
Shuhei Takubo
Takako Honda
Takamasa Ohashi
Takashi Hikida
Takayuki Fujimoto
Takuo Kawamura
Tomoyuki Higuchi
Urarako Suzuki
Yoshinori Sonobe
Yoshitaka Kure
Yuko Kaida
Yumiko Akaike

OBSIDIAN
entertainment

Bethesda
SOFTWARES

ZeniMax
ASIA K.K.



Fallout: New Vegas® © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. Uses Havok™. © Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for facial animation. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標であり、Microsoftからのライセンスに基づき使用されています。